

# MANIFEST DESTINY



## Reference Book



(C) 2004 GMT Games, LLC  
P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## 目 次

1.0 サンプルプレイ	2
2.0 発展段階の説明	x
3.0 躍進段階の説明	x
4.0 影響カードリスト	x
5.0 戦略メモとデザイナーズノート	x

## 1.0 サンプルプレイ

これより、ゲーム開始から 2 ターン分のサンプルプレイを掲載します。デザイナー及びディベロッパーからのプレイの指針及びコメントも適宜挿入されています。プレイの指針は斜体字にて記載されています。

## セットアップ

本拠地選択入札の入札順序を決定します。各プレイヤーとも自分の担当色の円柱型マーカを 1 個ずつ適当なカップなどに入れてください。一人のプレイヤーがカップからマーカを 1 個ずつ取り出していきます。取り出した順番が、本拠地選択入札の入札順序となります。

第 1 期の「宿命カード」をよくシャッフルし、各プレイヤーに 1 枚ずつ配ります。残った第 1 期「宿命カード」とその他第 1 期カードをよく混ぜた後、各プレイヤーとも 2 枚ずつカードを引きます。各プレイヤーに \$60 を開始時現金として配ります。プレイヤーの担当色のトークン一式も各プレイヤーに配ってください。

各プレイヤーとも、収益欄の 30 のマスに自分のプレイヤーマーカを配置します。勝利得点欄では、0 のマスに各プレイヤーとも自分のプレイヤーマーカを配置してください。「期」表示マーカを地図盤上の「期」表示欄の 1 のマスに配置します。

サンプルプレイは 5 人プレイヤーで実施しています。このため、取り除くカードは無く、収益欄は 30 でゲームを開始します。

## 初期手札と本拠地入札

本拠地入札手順 1 番のプレイヤーの初期手札は、「アラモの砦」(宿命カード; #4)、「モンロー主義」(#26)、「世界大戦」(#61)でした。入札手順 1 番のプレイヤーは入札金額として \$10 を宣言し、\$10 を前に置きます。おそらく、1 番か 2 番を落札することができるでしょう。



生産物の産出の可能性を考えます。「アラモの砦」カード(宿命カード)を使用した場合、「材木」が産出されます。加えて、発展段階「西部開拓」を有するならば、テキサス及びメキシコエリアへの拡張に特典を得ることができます。

「モンロー主義」カードが生産物産出として使用された場合、「タバコ」が産出されます。イベントとして使用された場合、メキシコエリア、中央アメリカエリア、南アメリカ大陸の両エリアへの拡張に特典を得ることができます。

「世界大戦」カードを使用した場合、\$10 を獲得することができる他、リードしているプレイヤーについては、現金を支払うペナルティが課せられます。このイベントは大変魅力的ですが、本拠地選択については特に影響を及ぼすことはありません。

初期手札が上記構成である場合、「バージニア」あるいは「ケベック」が良い選択肢となります。というのも、バージニアは「タバコ」の産出エリアに近く、ケベックは「材木」の産出エリアに近い為です。

本拠地入札手順 2 番のプレイヤーの初期手札は、「原住民統治地区」(宿命カード; #6)、「スパイ」(#17)、「人種問題」(#15)でした。入札手順 2 番のプレイヤーも入札金額として \$10 を宣言し、\$10 を前に置きます。この金額を張ることで、他のプレイヤーが

\$15 (これはとても高い入札額です)を入札してこない限り、本拠地入札手順として 2 番にはなることができるでしょう。



「原住民統治地区」カードは、西部に支配エリアを有するプレイヤーの収益を減額した上、西部地域にて選択したエリアに原住民マーカを配置することにより、拡張のペースを緩やかにすることが可能です。合わせて、「タバコ」を産出することができます。

「スパイ」カードは他プレイヤーからカードを奪うイベントとして使用するか、あるいは、生産物産出カードとして使用した場合、「材木」を産出します。

「人種問題」カードは政府分野の発展段階を有さないプレイヤーの収益を悪化させることができます。

このプレイヤーにとっても、バージニアがあるいはケベックが望ましい本拠地となるでしょう。

本拠地入札手順 3 番のプレイヤーの初期手札は、「ゴールドラッシュ」(宿命カード; #5)、「星条旗」(#25)、「ディビー=クロケット」(#27)でした。入札手順 3 番のプレイヤーは本拠地選択手順 3 番になることを期待して \$5 を宣言しました。



「ゴールドラッシュ」カードは、発展段階「西部開拓」を有する場合、地図盤上の位置関係とは無関係に、北部カリフォルニア及び南部カリフォルニアエリアに進入することが可能となり、同時に、生産物「金」を産出します。

「星条旗」カードは、発展段階「団結」の購入が \$20 安価になることに加え、そのターンに実施する競合判定を 1 回だけ振り直しすることができる特権として使用するか、あるいは、「農作物」を産出します。

「ディビー=クロケット」カードは発展段階「西部開拓」の購入が \$10 安価になることに加え、「先駆者」を 1 個無償で 1 個獲得すること画できます。

「ゴールドラッシュ」カードは第 1 期にのみ使用可能なカードで生産物「金」を産出します。多くの場合、このカードを有するプレイヤーは近くに「金」の産出エリアが 2 個存在する「メキシコ」エリアを本拠地に選択したいと思うでしょう。

本拠地入札手順 4 番のプレイヤーの初期手札は、「明らかな宿命」(宿命カード; #3)、「サミュエル=モールス」(#29)、「米西戦争」(#24)でした。入札手順 4 番のプレイヤーは \$0 を宣言しました。



「明白な宿命」カードは、「小麦」を産出するとともに、合衆国内のエリアを支配している場合、すべての発展段階購入に対して\$10 の割引が適用されます。

「サミュエル=モールス」カードは発展段階「電信」を無償で獲得できます。

「米西戦争」カードは北部アメリカ地域とカナダ地域で競合を実施する場合に特典が発生するか、あるいは、「家畜」を産出します。

このようなカードの組み合わせの場合、本拠地はどこを選択してもうまく機能するでしょう。その中でも、「小麦」及び「家畜」の産出エリアに近いペンシルバニアが最も望ましいと思われる。ペンシルバニアはゲーム序盤の展開は遅れがちですが、ゲームが進むにつれ、「鉱石」を支配していること及び「科学技術」産出エリアである「ニューイングランド」に近いことが利点となってきます。

最後のプレイヤーの初期手札は「ハドソン湾公社」(宿命カード; #1)、「オレゴントレイル」(#28)、「ルイス&クラーク」(#22)でした。多くの場合、ペンシルバニアエリアは選択外として残る可能性が高いことから、入札額は\$0 としました。



「ハドソン湾公社」カードは、カナダ地域のエリアを支配しているプレイヤーの収益を増加させ、同時に「毛皮」を産出します。

「オレゴントレイル」カードは、「鉱石」の産出として使用するか、あるいは、既に発展段階「西部開拓」を有するならば、「オレゴン」エリアに進入することが可能となります。

「ルイス&クラーク」カードは発展段階「西部開拓」の購入が\$15 安価になるとともに、無償で「先駆者」1 個を獲得することができます。

「鉱石」及び「毛皮」の産出エリアに近いことから、「ケベック」あるいは「ペンシルバニア」を本拠地とすることがよりよいと判断できます。しかしながら、上記のような手札の組み合わせである場合、本拠地はどこであってうまく機能するでしょう。最後のプレイヤーには、\$15 を入札し、選択順序 1 番となるか、\$10 を入札し 3 番となるか、\$5 を入札し 4 番となるか、\$0 の入札で 5 番(=最後)となるかを選択することができます。

入札の結果、本拠地選択順序は、その入札順序と同じになりました。最初に、バージニア、続いて、ケベック、メキシコ、ペンシルバニアと選択され、最後にルイジアナが残りました。

選択順序 2 番のプレイヤーは「タバコ」の生産エリアの多さから「バージニア」を選択したかったのですがケベックに落ちてくことになりました。選択順序 3 番のプレイヤーは幸運にも「メキシコ」を選択することに成功しました。「宿命カード」の内、残る 1 枚である「ルイジアナ」の購入。カードは山札に残っています。もし、このカードを有するプレイヤーがいれば、「ルイジアナ」エリアが最後まで残るということは無かったでしょう。

各プレイヤーとも、自分の本拠地選択順序に対応した数字が振られた「発展段階記録シート」を受け取ります。入札金額を銀行に支払い、支配トークンの着色面を上にして本拠地エリア内に配置します。以後のプレイでは本拠地エリア名でプレイヤーを識別します。

## 第 1 ターン プレイ手順決定フェイズ

バージニアプレイヤーは、このターンは 2 番手になることを希望しました。プレイ手順欄の 2 のマスに自分のプレイヤーマーカーを配置します。このターンの投資フェイズには支配トークンを 5 個まで購入することができます。

バージニアプレイヤーはこのターンに「先駆者」と「都市」の両方を購入し、残った支配トークンで拡張を行おうと考えています。安価うちに「開拓者」を購入するのは良い作戦です。「都市」を購入することで「タバコ」を産出した際の収入増加をも目論んでいます。

ケベックプレイヤーはより多くの支配トークンを購入し、新規支配エリア数なるべく増やして、自己の収益を増加させるため、3 番手を選択しました。

メキシコプレイヤーは(イベントで)無償の「先駆者」を獲得することが可能ですが、支配トークンを 4 個以上購入したいと考えたため、4 番手を選択しました。

め、4 番手を選択しました。

ペンシルバニアプレイヤーは 1 番手を選択しました。

ペンシルバニアプレイヤーは 1 番手が 5 番手で悩みました。もし、1 番手を選択した場合、安価に「先駆者」を購入し、かつ、西方へ拡張するために発展段階「鉄道」を購入することも可能と判断されます。他方、5 番手を選択した場合、より多くの支配トークンを購入することが可能となりますが、反面、「先駆者」を購入することはおそらく困難になるでしょう。

ルイジアナプレイヤーは残された 5 番手となります。

結果として、「ルイ&クラーク」のイベントで「先駆者」を無償で入手できるの事を考えると、1 番手になるよりは良かったと思われます。

## 第 1 ターン カードプレイフェイズ

ペンシルバニアプレイヤーは「サミュエル=モールス」(#29)を使用します。

第 1 期のカードの中ではかなり大きなカードナンバーです。無償で発展段階「電信」を獲得できるばかりではなく、次のターンの順番選択でかなり早い選択権を得ることができでしょう。

バージニアプレイヤーはカードを使用しないことにしました。これは、「モンロー主義」カードを使用する前により多くの「タバコ」産出エリアを支配したいということと、「世界大戦」カードを使用するまでに、他プレイヤーがよりリードしている状況を作りだそうと考えたためです。

ケベックプレイヤーは「原住民統治地区」(宿命カード; #6)を使用しました。ケベックプレイヤーは「原住民マーカー」をアリゾナ/ニューメキシコ/コロラド/太平洋/ハワイの各エリアに配置し、アメリカ南部西部への発展をブロックします。対象地域に支配エリアを有するプレイヤーは存在しませんから、収益の低下は発生しません。バージニアプレイヤーは「タバコ」産出による収入 \$10 を獲得します。バージニアエリアで「タバコ」が産出されたためです。このターンを通じて、「タバコ」は余剰状態となります。

「原住民統治地区」カードの効果で「タバコ」が産出されます。ケベックプレイヤーは先に「タバコ」産出エリアを支配する望みが低いのでこのような措置になったものと思われます。このターンに「タバコ」が再度産出される場合、産出による収入は 1 段階低下します。また、このターンにはこれ以降、宿命カードを使用することができなくなります。ルイジアナプレイヤーはこのターンに「ルイジアナ購入」カードが使用され、発展段階「西部開拓」を安価に購入できることを密かに望んでいましたが、結果として、後になって、収益減となる要因が排除されたので非常にラッキーであったと言えます。

メキシコプレイヤーは「ディビー=クロケット」(#27)を使用しました。ストック欄から支配トークン 1 個を、発展記録シートの「先駆者」欄に配置します。支配トークンの白色面を上にして配置することで、このターンには「先駆者」を購入できないことを表します。メキシコプレイヤーが「ゴールドラッシュ」カードを使用することはできません。というのも、「ゴールドラッシュ」カードは「宿命カード」であり、このターンにはケベックプレイヤーによって既に「宿命カード」が使用されているためです。

ルイジアナプレイヤーは「ルイ&クラーク」(#22)を使用します。ストック欄から支配トークン 1 個を、発展記録シートの「先駆者」欄に配置します。支配トークンの白色面を上にして配置してください。

続いて、次のターンのプレイ順序を決定します。このカードプレイフェイズで使用したカードのカードナンバーの大きな順に選択していきます。ペンシルバニアプレイヤー(#29)が選択権 1 番、メキシコプレイヤー(#27)は 2 番、ルイジアナプレイヤー(#22)が 3 番、ケベックプレイヤー(#6)が 4 番手、バージニアプレイヤーが最後となります。この順番で、地図盤上の次ターンプレイ手順選択順序欄にプレイヤーマーカーを配置しておきます。

バージニアプレイヤーは少し落胆しています。というのも、他にカードを使用しなかったプレイヤーがあった場合、本拠地選択順が若いバージニアプレイヤーがより早い選択権を得ることができたからです。

## 第 1 ターン 投資フェイズ

ペンシルバニアプレイヤーは \$60 を有しています。まず \$40 で発展段階「鉄道」を購入(これでより素早く西方に拡張できます)。続いて、無償で発展段階「電信」を獲得(イベントの効果)します。

支配トークンは 3 個を購入し、\$15 を支払います (プレイ手番 1 番の支配トークン購入個数制限)。残った \$5 は次ターンに繰り越されます。「鉄道」と「電信」のチットを自分の「発展段階記録シート」の適切なマスに配置します。勝利ポイント記録欄でペンシルバニアプレイヤーのプレイヤーマーカを 2vp のマスに進めます (「鉄道」と「電信」でそれぞれ 1vp を獲得)。

続いて、購入済み支配トークンから 1 個を消費して「先駆者」を購入します。購入済み支配トークン欄から 1 個トークンを地図盤上の「先駆者」購入欄に配置します。同時に、ストック欄から 1 個トークンを「発展段階記録シート」の「先駆者」欄に配置します。

ペンシルバニアプレイヤーはここで、躍進段階「機械化」獲得の試みを実施することになります。「保有する」先駆者は 1 個ですから、獲得の試み判定の  $\text{dr}$  ではサイコロを 1 個振ることができます。 $\text{dr}$  の結果は "4" でした。そのため今回の判定では躍進段階達成の為にステップを獲得することはできません。

残った 2 個トークンは「拡張」のために使用することにし、自分の投資フェイズを終えます。

5 人プレイヤーゲームでの第 1 レベルの躍進段階では「機械化」が最も強い効果を持します。というのも、達成時の特典として、毎ターン、「開拓者」/「都市」/「カード」のいずれかを 1 個トークンで購入することが可能となるためです。

バージニアプレイヤーは \$60 を有しており、発展段階「電信」を \$20 で購入。\$25 で支配トークンを 5 個購入しました。\$15 は次ターンに持ち越します。「電信」のチットを「発展段階記録シート」の電信欄に配置し、勝利ポイントマーカを 1vp のマスに動かします。

次に、購入済支配トークン 2 個を使用して「先駆者」を購入します。購入済みトークン欄から 1 個トークンを地図盤上の「先駆者」購入欄の "2" のマスに配置します。同時に、1 個トークンを「発展段階記録シート」の「先駆者」欄に配置します。バージニアプレイヤーも躍進段階「機械化」の獲得を目指して  $\text{dr}$  を行いますが  $\text{dr}=4$  でステップ獲得に失敗します。

残る 3 個トークンのうち、1 個トークンを使用して都市を購入します。購入済みトークン欄から 1 個トークンを地図盤上の「都市購入欄」の "1" のマスに配置し、都市マーカを獲得、地図盤上のバージニアエリアに配置しました。残る 2 個トークンは拡張の為に使用することにした。現時点で、バージニアプレイヤーが単独で最多数の都市を支配していますから、最大都市数ボーナスの 2vp を獲得することができます。バージニアプレイヤーの勝利ポイントマーカを 3vp のマスに動かします。

「先駆者」の購入コストは、このターンに既にペンシルバニアプレイヤーが「先駆者」を購入済みのため、2 個トークンとなります。

ケベックプレイヤーは \$50 を有しています。まず \$20 で発展段階「電信」を購入し、残りの \$30 で支配トークンを 6 個購入しました。ケベックプレイヤーの「発展段階記録シート」に「電信」チットを配置し、勝利ポイントマーカを 1vp のマスに動かします。

続いて、購入済み支配トークンから 2 個トークンを使用して「都市」を購入します。購入済みトークン欄から 2 個トークンを取り、1 個は地図盤上の都市購入欄の "2" のマスに配置し、1 個はストック欄に戻します。購入した都市マーカはケベックエリアに配置します。この時点で、バージニアプレイヤーは、単独で最多数の都市を支配している状態では無くなりますので、最大都市マーカを地図盤上に戻し、合わせて、バージニアプレイヤーの勝利ポイントを 2 マス低下させます (1vp)。ケベックプレイヤーは 4 個支配トークンを拡張の為に残しました。

ケベックプレイヤーは支配トークンを 7 個まで購入する権利がありましたが、発展段階「電信」を購入したため、資金不足で 6 個までしか購入することができませんでした。

メキシコプレイヤーの所有現金は \$55 です。\$20 で発展段階「電信」、\$15 で発展段階「西部開拓」、\$20 で支配トークン 4 個を購入しました。「電信」と「西部開拓」のチットを「発展段階記録シート」に配置し、勝利ポイントマーカを 2vp のマスに進めます。

メキシコプレイヤーは「先駆者」欄に配置されているトークンを裏返し、着色面を上にして、躍進段階「愛国心」の達成を試みます。判定の  $\text{dr}$  は  $\text{dr}=3$  が出たので、プレイヤーマーカを躍進段階記録シートの「愛国心」欄のステップ 3 のマスに配置します。4 個支配トークンは拡張の為に残しました。

メキシコプレイヤーはこのターン既に「先駆者」をイベントの特典として無償で獲得しているので、投資フェイズに「先駆者」を購入することはできません。先に使用した「ディビッド・クロケット」カードの特典で \$15 で発展段階「西部開拓」を購入することができました。メキシコプレイヤーとしては、手持ちの「ゴールドラッシュ」カードを確実にイベントとして使用する工夫が必要です。そのために、毎ターン追加で宿命カードを使用することができる躍進段階「愛国心」を達成しようとしています。

ルイジアナプレイヤーは \$60 を有しており、\$10 で発展段階「西

部開拓」を、\$20 で発展段階「電信」を、\$30 で支配トークン 6 個を購入しました。続いて、イベントで獲得した「先駆者」を使用し、躍進段階「機械化」の獲得を目指します。躍進段階獲得判定で  $\text{dr}=2$  が出たので、躍進段階記録シートの「機械化」欄のステップ 2 のマスにプレイヤーマーカを配置します。6 個の支配トークンはすべて拡張のために残しました。

「ルイ & クラーク」のイベントの効果で、\$10 で発展段階「西部開拓」を購入することができました。ルイジアナプレイヤーは手持ちの「ハドソン湾公社」カードを捨て札とするために躍進段階「物語」の達成を目指すかどうか迷いましたが、結局、「機械化」の達成を目指すことにしました。

## ターン 1 拡張フェイズ

ペンシルバニアプレイヤーは 2 個トークンと発展段階「鉄道」の特典を利用して、「アイオワ」エリアと「ウィスコンシン」エリアの支配を行い、「家畜」による収入を目指します。購入済みトークン配置欄の 2 個支配トークンを、上記 2 エリアに 1 個ずつ、白色面を上にして配置しました。

「アイオワ」エリアはペンシルバニアプレイヤーにとって、西方への拡張の足場となるエリアです。また、手札の「米西戦争」を使用することで、「家畜」産出による収入を得ることも可能となります。「アイオワ」エリア、「ウィスコンシン」エリアとも支配ナンバーは "1" なので、1 個トークンずつで拡張を行うことができます。

バージニアプレイヤー購入済み支配トークン 2 個を有しており、「タバコ」を産出する「カロライナ」エリアと、発展段階「電信」の特典を利用して、「ミズーリ」エリアに拡張を実施します。両エリアにそれぞれ支配トークン 1 個を白色面を上にして配置します。

「バージニア」エリアに配置された都市の効果と合わせ、次のターン、「タバコ」が産出された場合、バージニアプレイヤーは \$60 を獲得することができます。

ケベックプレイヤーは購入済み支配トークン 4 個を有しており、「南オンタリオ」「マリタイム・カナダ」「オンタリオ」の各エリアに 1 個ずつ、発展段階「電信」の特典を利用して「北オンタリオ」に 1 個配置しました。

「ケベック」エリアに配置された都市の効果と合わせ、次のターン「木材」が産出された場合、ケベックプレイヤーは \$20 を獲得することができます。

メキシコプレイヤーは 2 個トークンを使用して「ディープサウス」エリアを、1 個トークンを使用して「アーカンザス」エリアに拡張を行います。また、発展段階「電信」の特典を使用して「スモーク」エリアに 1 個トークンを、発展段階「電信」と「西部開拓」の特典を合わせて使用し、「チクハウファ」( Chihuauiia )、「コアフィア」( Coahuila ) の両エリアにも 1 個ずつトークンを配置します。

「鉛石」を支配するために「スモーク」エリアに拡張を行いました。アメリカ南西部地域とアメリカ北西部地域に拡張を実施する為には発展段階「西部開拓」が必要です。

## 第 1 ターン 調整フェイズ

すべてのプレイヤーの収益を調整します。ターンプレイ手順に従って、「新たに支配を確立した」エリア (= 支配トークンの白色面を上にして配置) の個数を数え、その個数分だけ収益欄で自分の収益を増加させます。ペンシルバニアプレイヤーとバージニアプレイヤーが新たに支配を確立したエリアはそれぞれ 2 個エリアでした。両プレイヤーとも収益欄で自分収益マーカを "40" のマスに移動させます。ケベックプレイヤーが新たに支配を確立したエリアは 4 個でした。このため、ケベックプレイヤーの収益は "50" となります。同様に、3 箇所エリアを新たに支配したメキシコプレイヤーの収益は "45" に、ルイジアナプレイヤーは 5 箇所のエリアの支配を新たに確立したから、収益は "55" となります。

ルイジアナプレイヤーは 5 箇所のエリアで新たに支配を確立したため、最多数拡張ボーナスとしてカードを 1 枚引くことができます。ルイジアナプレイヤーが引いたカードは「大統領」(#63) でした。この後、地図盤上で白色面が上になっている支配トークンを裏返し、着色面が上になるようにします。

「大統領」カードは自分に不利益がかかってくるカードの効果を無効にしたり、「スパイ」カードのカウンターとして機能したり、あるいは、「科学技術」の生産物を産出したり、非常に強力なカードです。収益の増減を確認し、最大拡張ボーナス対象者を決定しなれば、地図盤上で白色面が上になっている支配トークン (= すなわち、新たに確立した支配の状態を表す) を裏返します。こうすることで、「既に確立した支配」の状態となり、拡張の足場として使用することが可能となります。

続いて、前プレイヤーとも、収益欄に配置されている自分の収益マーカーのマスと同額の現金と、影響カード 1 枚を獲得することができます。「ペンシルバニア」プレイヤーは\$40 を獲得し、引いてきたカードは「議会」( Congress ; #62 ) でした。「バージニア」プレイヤーは\$40 と「ジョージ=ワシントン」(#20 ) を獲得します。「ケベック」プレイヤーは\$50 と「連邦最高裁判所」(#64 ) を獲得しました。「メキシコ」プレイヤーは\$45 と「仕事か余暇か」(#14 ) を獲得、最後に、ルイジアナプレイヤーは\$55 と「ルイジアナの購入」( 宿命カード; #2 ) を獲得しました。

地図盤上の「先駆者購入欄」及び「都市購入欄」に配置されている支配トークンをすべてストック欄に戻します。第 1 ターンに使用されたカードのうち、第 2 期以降に再利用するカードはありませんでしたので、使用されたカードすべてを捨て札とします。ターンプレイ手順表示欄に配置されているプレイヤーマーカーをすべて取り除きます。

複数の「期」で利用可能なカードは再利用されます。いずれかのプレイヤーが「再利用される」カードを使用した場合、別置しておき、第 2 期の山札が引かれ始めた後、第 2 期の山札に混ぜて使用されることになります。

## 第 1 ターン 総括

第 1 ターン終了時点での状況は以下の通りです。

**勝利ポイント:** ペンシルバニア、メキシコ、ルイジアナ; 2VP、バージニア、ケベック; 1 VP

**都市:** バージニア及びケベックがともに 1 都市で同数。

**収益:** ルイジアナ; 55、ケベック; 50、メキシコ; 45、ペンシルバニア及びバージニア; 40

**手持ち現金:** 、ルイジアナ及びバージニア; \$55、ケベック; \$50、メキシコ及びペンシルバニア; \$45

概ね典型的な展開の第 1 ターンでした、とはいえ、ゲームの初期で「原住民統治地区」が使用されたことにより、大幅な環境変化要因が無くなってしまっています。発展段階「西部開拓」を購入しているプレイヤーが標準的な展開よりは少ないと思われます。これは、多くの場合第 1 ターンにプレイされることが多い、「西部開拓」の購入について特典を有するカードがあまり使用されなかったことが原因かと思われます。ペンシルバニアとバージニアプレイヤーにとっては、躍進段階達成判定の die の出目が悪かったことが悔やまれます。ルイジアナにとっては、「原住民統治地区」を通して西方への拡張を行わなければなりません、とはいえ、最も早くアメリカ西海岸エリアに到達するでしょう。



第 1 ターン終了時の状況

## ターン 2 ターンプレイ手順決定フェイズ

第 2 ターンのプレイ手順を決定します。「ペンシルバニア」プレイヤーが最初の選択権を有しており、1 番手を選びました。他のプレイヤーもいずれも、できるだけ早い手番であることを望んだため、「メキシコ」プレイヤーが 2 番手、以下、「ルイジアナ」、「ケベック」、「バージニア」の順になります。プレイヤーマーカーを上記の順で地図盤上のプレイ手順表示欄に配置します。

「議会」カードを引くまでは、「ペンシルバニア」プレイヤーはより後の手番を選択する予定でした。しかしながら、「議会」カードの特典により、無償で 2 個支配トークンを獲得することができるので、1 番手を選択し、安価で「先駆者」を購入することにしました。

## 第 2 ターン カードプレイフェイズ

「ペンシルバニア」プレイヤーは「議会」(#62) カードを使用し、支配トークン 2 個を自分の発展段階記録シートの購入済み支配トークン欄に配置します。

「議会」カードを使用した後、「ペンシルバニア」プレイヤーは他のプレイヤーが「連邦最高裁判所」カードを使用して、「議会」カードの効果を無効化するかどうかについて確認を

しなければなりません。「ケベック」プレイヤーは「連邦最高裁判所」カードを使用しないことにしました。「ケベック」プレイヤーは沈黙を保ったままで居るか、あるいは、「ペンシルバニア」プレイヤーに「連邦最高裁判所」カードを使用しないことの代償を要求してもかまいません。

続いて、次ターンの手番決定の為にカード番号を得るために、「メキシコ」プレイヤーは「仕事か余暇か?」(#14) カードを使用しました。カードのイベントの効果で、発展段階の「通信」分野あるいは「レジャー」分野を有しているプレイヤーは収益が減少する可能性があります。「メキシコ」プレイヤーは対象となる発展段階分野として「レジャー」を選択しました。この分野の発展段階を有するプレイヤーは存在しないため、何れのプレイヤーも収益を失うことはありませんでした。

「ルイジアナ」プレイヤーは「ルイジアナの購入」( 宿命カード #2 ) を使用します。このターン、全てのプレイヤーが、発展段階「西部開拓」を購入する場合に \$10 のボーナスを得ることができます。合わせて、「農作物」が産出され、「ルイジアナ」プレイヤー (ルイジア

ナ)、「ケベック」プレイヤー(マリタイム・カナダ)、「バージニア」プレイヤー(ミズーリ)、「メキシコ」プレイヤー(ユカタン半島)がそれぞれ\$5を獲得します。

ルイジアナは 4 枚のカードを手札として持っています。このターンにカードを使用しなかった場合収益が 1 段階低下してしまいます。「オレゴントレイル」カード(鉱石産出エリアを支配支配してから使用したい)と「大統領」カード(防御としても使用できるし、「科学技術」の産出にも使用可能)は手元に残しておきたいと考えたため、「ルイジアナの購入」を使用しました。「ルイジアナ」プレイヤーは既に発展段階記録「西部開拓」を有していますが、リベートを受け取ることはできません。というのも、既に有する「発展段階」に対する購入ボーナスが付与されるイベントカード使用時にはリベートを受け取ることはできないからです。既獲得の発展段階に対してリベートを受け取ることができるのは「リーダーカード」を使用した場合に限定されていることに注意してください。リベートが発生した場合、リーダーカード記載の購入割引額の半額をリベートとして獲得することができます。

「ケベック」プレイヤーは現金が不足気味であるので、「スパイ」(#17)カードを「材木」の産出に使用しました。「ケベック」プレイヤーは「材木」産出エリアを箇所相当(ケベック、南オタリオ、ケベックエリアに配置している都市)支配しているので\$20を獲得します。他に「材木」産出エリアを支配しているプレイヤーは存在しないので、他プレイヤーには収入がありません。

「ペンシルバニア」プレイヤーの手番で、「ケベック」プレイヤーは「連邦最高裁場所」カードを使用し、「ペンシルバニア」プレイヤーが使用した「議会」カードの効果を無効化することも可能でした。しかしながら、無用に敵を作ることを避け、「連邦最高裁場所」カードを手元に残すことにしました。

「バージニア」プレイヤーは「世界大戦」(#61)カードを使用しました。まず、「バージニア」プレイヤーが\$10を獲得します。「ケベック」プレイヤーが所持現金が最も多かったので\$10を支払います。「ルイジアナ」プレイヤーの収益及び勝利ポイントが最も高いので\$20支払います。「メキシコ」プレイヤーも勝利ポイントは同数で最も高いので\$10を支払います。

続いて、「バージニア」プレイヤーは「モンロー主義」(#26)カードを「タバコ」の産出に使用します。この結果、「モンロー主義」カードは「第 2 期」にも再度使用可能となり、かつ、「バージニア」プレイヤーは\$60(バージニア、カロライナの 2 個エリア支配と、バージニアエリアの都市による 1 段階向上)を獲得することができます。

「世界大戦」カードが第 1 期に使用された場合、「現金」「収益」「勝利ポイント」それぞれについて第 1 位のプレイヤーが戦争協力金としてそれぞれ\$10を失います。「バージニア」プレイヤーはイベントの効果で最初\$10を獲得しましたが、「現金」最多数保持プレイヤーを決定する際には、この\$10も含わせて判定することに注意してください。

カードプレイが終了したので、次ターンのプレイ手順選択順序が確定します。順番に、ペンシルバニア(#62)、バージニア(#61)、ケベック(#17)、メキシコ(#14)、ルイジアナ(#2)となります。プレイ手順選択順序表示欄に上記順番をマークを使用して表示しておきます。

## 第 2 ターン 投資フェイズ

「ペンシルバニア」プレイヤーは\$45を有しています。\$15で発展段階「西部開拓」を購入。3 個トークンを\$15で購入。\$15は次ターンに残します。「議会」カードの特典で、トークン 2 個を無償で獲得しているので、購入済み支配トークン欄には 5 個のトークンが配置されています。

続いて、「先駆者」1 個と「都市」1 個をそれぞれ 1 個トークンで購入し、3 個トークンを拡張のために残すことにしました。地図盤上の「先駆者購入欄」と「都市購入欄」にそれぞれ 1 個トークンを配置します。ストック欄から 1 個トークンを発展段階記録シートの「先駆者」欄の 2 番目のマスに配置します。購入した都市は「ウィスコンシン」エリアに配置します。これで、「ペンシルバニア」プレイヤーは躍進段階獲得判定のためにサイコロを 2 個振ることができます。「ペンシルバニア」プレイヤーは躍進段階「機械化」の獲得を試みることにし、サイコロを 2 個振ります。サイコロの出目は"2"と"4"でした。 $\alpha=2$  は成功です。躍進段階記録シートの「機械化」欄のステップ 2 のマスに円柱形のプレイヤーマークを配置します。同じマスには第 1 ターンに「ルイジアナ」プレイヤーが獲得したステップも配置されているので隣り合うようにうまく配置してください。

都市を「ウィスコンシン」エリアに配置したことにより、「ペンシルバニア」プレイヤーが「家畜」の生産を行うであろうことが予測できます。「先駆者」を 2 個獲得したことにより、躍進段階獲得の判定時にサイコロを 2 個振ることができるようになりました。通常であれば、「ペンシルバニア」プレイヤーは都市を本拠地エリアに配置します。というのも、「鉱石」は第 1 期～第 3 期を通じて産出される生産物であり、都市を配置した本拠地エリアは他プレイヤーからの攻撃に非常に強固であるためです。しかしながら、「ペンシルバニア」プレイヤーは手札に「家畜」産出カードを有しているため、あえて、「ウィスコンシン」エリアに都市を配置しました。

「メキシコ」プレイヤーは\$40を有しており、\$25で支配トークンを 5 個購入し、残りの\$15を次ターンに残すことにしました。「メキシコ」プレイヤーは 2 個トークンで「先駆者」を、2 個トークンで「都市」をそれぞれ購入します。都市は「ゲレロ」(Guerrero)エリアに配置しました。

メキシコプレイヤーは保有する 2 個の「先駆者」を使用して躍進段階「愛国心」の獲得を試みます。獲得判定の  $\alpha$  は"1"と"6"が出ました。 $\alpha=6$  は希望する出目として扱うことが可能です。「メキシコ」プレイヤーは第 1 ターンに、「愛国心」のステップ 3 を獲得しているので、「6"の出目を  $d=2$  として取り扱うことにします。これで、躍進段階「愛国心」の達成に必要なステップ 1,2,3 全てを獲得したことになり、躍進段階「愛国心」を獲得することができます。「メキシコ」プレイヤーは自分の発展段階記録シートの「先駆者」欄から 1 個「先駆者マーク」を取り除き、それを、躍進段階記録シートの「愛国心」欄の破線囲みマスの中に配置します。こうすることで、「メキシコ」プレイヤーが躍進段階「愛国心」を達成したことを表示します。「メキシコ」プレイヤーは「愛国心」チットを受け取り、合わせて、勝利ポイント表示欄で 1VP を加算します。「愛国心」欄のステップのマスに配置されていたメキシコプレイヤーのマークは手元に戻します。メキシコプレイヤーは拡張の為に 1 個トークンを残して、自分の投資フェイズを終了します。

「ルイジアナ」プレイヤーは「世界大戦」カードの影響で、\$40しか残っていません。まず\$35で支配トークンを 7 個購入しました。続いて、既に保有している 1 個「先駆者」の機能を使用し、躍進段階「機械化」獲得を試みます。獲得判定  $\alpha$  の出目は"2"でした。「ルイジアナ」プレイヤーは既に「機械化」のステップ 2 を獲得しているので、今回の獲得の試みは失敗に終わります。

ルイジアナは「世界大戦」イベントを実行したバージニアを「無駄な血をながして、、、」と恨んでいます。

「ケベック」プレイヤーは\$65を保有しています。まず\$15で発展段階「西部開拓」を購入し、\$45で支配トークン 9 個を購入しました。残金\$5は次ターンに繰り越します。続いて、購入済みの支配トークン 3 個を使用して、「先駆者」を購入します。購入した先駆者で、躍進段階「街道」の獲得を試み  $\alpha$  を行いますが、 $\alpha=4$  でこのターンの獲得の試みは失敗しました。残りのトークン 6 個は拡張フェイズに備えて残しておきます。

「ルイジアナ購入」イベントの特典のため、\$15で発展段階「西部開拓」を購入することができました。支配トークンを多数購入したこと、躍進段階の獲得で遅れをとらないために、3 個支配トークンを使用して(高価ではありますが)「先駆者」を購入することにしました。

「バージニア」プレイヤーは\$130を有しています。\$15で「西部開拓」、\$30で「サーカス」、\$30で「革新」、\$35で支配トークンを 7 個購入しました。それでもまだ\$20を次のターンに繰り越すことができます。(購入した「サーカス」の特典を使用して) 1 個トークンでカードを購入、「独立戦争」(#19)カードを獲得しました。

続いて、既に保有している「先駆者」の機能を使用し、躍進段階「街道」の獲得を試み  $\alpha$  を行いますが、 $\alpha=4$  でステップを獲得することはできませんが、発展段階「革新」を獲得しているため、躍進段階獲得判定のサイコロ 1 個をふり直すことができます。ふり直した結果は、 $\alpha=1$  でした。躍進段階記録シートの「街道」欄のステップ 1 のマスに円柱形のプレイヤーマークを配置することができます。残りのトークン 6 個は拡張フェイズに備えて残しておきます。

「先駆者」の機能を使用する前に 1 個トークンでカードを購入し、他の選択肢の可能性を先に調べました。投資フェイズの行動には実行順番が指定されていないため、このような行動が可能となります。

## 第 2 ターン 拡張フェイズ

「ペンシルバニア」プレイヤーは支配トークンを 3 個有しています。安価な生産物ではありますが、「ダコタ」(Dakota)、「モンタナ」(Montana)、「ワイオミング」(Wyoming)の各エリアに 1 個ずつ支配トークンを配置しました。

「メキシコ」プレイヤーは支配トークンを 1 個しか残していません。競合を行うことなく 1 個トークンで支配を確立することが可能な唯一のエリアである「デュランゴ」(Durango)エリアに支配トークンを配置しました。

支配ナンバーが"2"のエリアに 1 個トークンを配置して、部分的な支配を行うことはできません。

「ルイジアナ」プレイヤーは支配トークンを 7 個有しています。ま

ず、2個トークンを使用して、「アリゾナ」( Arizona )エリアの原住民に対して競合を実施します。「ルイジアナ」プレイヤーが攻撃側なのでサイコロを2個振ります。出目は"3"と"3"でした。原住民側はサイコロを 1 個振り、出目は"2"でした。競合の試みは成功しましたので、「ルイジアナ」プレイヤーの支配トークンを「アリゾナ」エリアに白色面を上にして 1 個配置し、残りの 1 個はストック欄に戻します。続いて、「ネバダ」( Nevada )、「ユタ」( Utah )の両エリアに 1 個トークンずつを配置しました。また、「南カリフォルニア」( Southern California )エリアにも 2 個支配トークンを配置します。ペンシルバニアプレイヤーが「家畜」の産出を実施しそうな気配であるので、最後に残った 1 個トークンを「ニューメキシコ」( New Mexico )エリアの原住民に対する競合に使用します。「ルイジアナ」プレイヤーが攻撃側なのでサイコロを2個振ります。出目は"5"と"3"でした。原住民側はサイコロを 1 個振り、出目は"2"でした。「ルイジアナ」プレイヤーはこのターンの競合に 2 回とも勝利を収めることができました。

「競合」実施時には、攻撃側と防御側が規定個数のサイコロを振り、出目の中で最も大きな出目同士を比較します。数字が同じ場合には防御側が勝利を収めます。「ルイジアナ」プレイヤーが「アリゾナ」エリアでの競合に勝利したことにより、「電信」の得点を使用して「ネバダ」エリアへ拡張することが可能となります。「ネバダ」エリアを支配することにより、「ルイジアナ」プレイヤーは「鉱石」産出エリアを3箇所支配したことになります。

「ケベック」プレイヤーは支配トークンを 6 個有しています。まず 1 個トークンをサスカチュワン( Saskatchewan )エリアに配置しました。「オンタリオ」エリアからのフェリーの効果を使用して、「ミシガン」( Michigan )エリアに 1 個支配トークンを配置します。また、マニトバ( Manitoba )エリアとニューイングランド( New England )エリアにそれぞれ 2 個トークンを配置しました。

「バージニア」プレイヤーは 6 個支配トークンを有しています。「オクラホマ」( Oklahoma )、「ジョージア」( Georgia )の両エリアに 1 個ずつ、「テキサス」( Texas )及び「フロリダ」( Florida )の両エリアに 2 個ずつの支配トークンを配置しました。

## 第 2 ターン 調整フェイズ

前プレイヤーの収益を再度調整します。「ペンシルバニア」プレイヤーは 3 エリアの純増で収益は"55"となります。メキシコは 1 エリアの増で"50"に、ルイジアナは 5 エリア増加して"80"に、ケベックは 4 エリア増加して"70"に、バージニアも 4 エリア増加して"60"のマスにそれぞれマークを移動させます。

「ルイジアナ」プレイヤーが最も多数のエリアを新規に支配したので拡張ボーナスとしてカードを 1 枚獲得することができます。引いてきたカードは「ロバート=フルトン」(#23)でした。

続いて、各プレイヤーとも、収益欄に応じた現金収入を獲得し、ターンプレイ手順に従って、カードを 1 枚ずつ獲得します。各プレイヤーが引いたカードは以下の通りです。「ペンシルバニア」プレイヤー；「交易所」(#31)、「メキシコ」プレイヤー；「ヤンキー式発明」(#16)、「ルイジアナ」プレイヤー；「ベン=フランクリン」(#18)、「ケベック」プレイヤー；「トマス=ジェファーソン」(#21)、「バージニア」プレイヤー；「ホームスタッド法」(#32)。

「先駆者」、「都市」、「カード」の購入に使用し、地図盤上の購入欄に配置されている支配トークンをストック欄に戻します。このターンのカードの除去及び、山札への追加とシャッフルはプレイヤーが新しいカードをすべて受領した後に実施します。

## 第 2 ターン 総括

第 2 ターン終了時点での状況は以下の通りです。  
**勝利ポイント：** ペンシルバニア；4VP、ペンシルバニア、メキシコ；3VP、ルイジアナ、ケベック；2VP  
**都市：** バージニア、ケベック、メキシコ、ペンシルバニアが 1 都市で同数。  
**収益：** ルイジアナ；80、ケベック；70、バージニア；60、ペンシルバニア；55、メキシコ；50  
**手持ち現金：** 、ルイジアナ；\$85、バージニア；\$80、ケベック；\$75、ペンシルバニア；\$70、メキシコ；\$65

全プレイヤーとも、可能な限り支配エリアを拡張しています。躍進段階は「メキシコ」プレイヤーのみが達成しています。「ルイジアナ」プレイヤーの拡張のペースが一番速いですが、「バージニア」プレイヤーの「世界大戦」イベントで若干スローダウンされています。「バ

ージニア」プレイヤーは「タバコ」による収入を早期に獲得することができましたが、今後の発展の方向性が不透明です。「メキシコ」プレイヤーは躍進段階「愛国心」を獲得したおかげで( 1 ターンに追加で「宿命カード」が使用可能)、いつでも望むときに「ゴールドラッシュ」イベントにより「黄金」を産出、収入を得ることが可能となっていますが、その収益は最も低い状況です。ケベックが非常に良い状態にあり、他プレイヤーが追いつくのはなかなか難しそうです。2 ターン連続でターンプレイ手順が一番であった「ペンシルバニア」プレイヤーは安価に「先駆者」を手し、「家畜」産出エリアにうまく拡張を行っています。

サンプルプレイのリプレイ記録はここ迄です。ゲームの仕組みを理解する一助になれば幸いです。次は、あなたの最初のプレイを行う番です。



   				<b>制約事項:</b> ・カテゴリ内では上から順に購入すること ・レベル1をすべて購入しない限りレベル3は購入できない	収益+10 レベル1の「発展段階」をすべて達成  収益+20 レベル2の「発展段階」をすべて達成	支配都市数 最大ボーナス  2 VPs	購入済支配トークン		
第1期	第2期	第3期							
<b>運輸 (Transportation)</b>		<b>通信 (Telecommunication)</b>		<b>統治 (Government)</b>		<b>レジャー (Leisure)</b>		<b>文化 (Culture)</b>	
<b>鉄道</b> Railroads \$40 (1VP) 		<b>電信</b> Telegraph \$20 (1VP) 		<b>西部開拓</b> Westward Ho \$25 (1VP) 		<b>サーカス</b> Circus \$30 (1VP) 		<b>革新</b> Innovation \$30 (1VP) 	
既に支配が確立しているエリアを含む地域内の望むエリアに支配トークンを配置可能		誰も支配していない状態の隣接エリアを通過して、2距離のエリアに支配トークンを配置することが可能		アメリカ北西部及びアメリカ南西部に進入することが可能となる。		支配トークンを消費して影響カードを購入することが可能となる。購入コストは1枚目は1トークン、2枚目は2個トークン等ルールブック参照のこと		躍進段階獲得のための研究投資判定のdrを1個ふり直すことが可能となる。	
<b>蒸気船</b> Steamships \$80 (2VPs) 		<b>電話</b> Telephone \$70 (2VPs) 		<b>団結</b> Unity \$50 (2VPs) 		<b>プロスポーツ</b> Pro Sports \$60 (2VPs) 		<b>寛容</b> Tolerance \$70 (2VPs) 	
既に支配が確立しているエリアと同一の海域に属する沿岸エリアに対して支配トークンを配置可能。パナマ運河開通後はすべての沿岸エリアに支配トークンを配置可能となる。		競合実施時、攻撃側ならば、競合判定drでサイコロを3個振ることができ、		他の「団結」、既獲得者と協定を行うことが可能となる。		都市を含むエリアに対して競合を実施する場合、通常より1個少ないトークンで競合を実施可能となる。		毎ターンの支配トークン購入個数制限に加え、2個余分にトークンを購入可能となる。	
<b>航空機</b> Airplanes \$120 (3VPs) 		<b>無線</b> Wireless \$120 (3VPs) 		<b>安全保障</b> Safety Net \$75 (3VPs) 		<b>テレビ</b> Television \$100 (3VPs) 		<b>コンピュータ</b> Computers \$110 (3VPs) 	
アメリカ合衆国内のすべてのエリアに支配トークンを配置可能。加えて、沿岸エリアに都市を有するなら、同一海域の海外市場エリア3個まで支配トークンを配置可能		達成時に、無償で、地図盤上の自分の支配トークン5個までを自由に配置変更することができる。		収益を計算した後、収益が最も少ない場合は\$30、次に少ない場合は\$20、3番目に少ない場合には\$10を獲得できる。		競合実施、攻撃側の場合、出目が等しい場合でも勝利できる。 躍進段階「映画」の影響を受けない「マッカーシズム」イベントの影響を受けない		新たに支配を確立したエリア1個につき、収益が、通常の1マスではなく、2マス増加する。	

の自分の支配トークン 5 個までを自由に配置変更することができる。再配置さきとして、「先駆者」、「都市」、「カード」の購入に当てても良い。また、発展段階「無線」の効果で支配トークンを取り除いた場合、エリア支配喪失による収益の悪化は発生しない。

### 統治カテゴリ

**西部開拓 (Westward Ho) \$24 (1VP):** アメリカ北西部地域及びアメリカ南西部地域に進入することが可能となる。

**団結 (Unity) \$50 (2VP):** 他の「団結」既獲得者と躍進段階達成ステップの共有あるいはリーダーカードの特典の共有を行うことが可能となる。

**安全保障 (Safety Net) \$75 (3VP):** 収益を計算した後、収益が最も少ない場合は \$30、次に少ない場合は \$20、3 番目に少ない場合には \$10 を獲得することができる。

## 2.0 発展段階の説明

各「発展段階」はプレイヤー担当勢力の発展を強力にサポートします。各「発展段階」が勝利ポイントとして計上されるほか、勢力の拡張に様々な効果で貢献を果たします。

「発展段階」は大きく「運輸」、「通信」、「統治」、「レジャー」、「文化」の 5 つのカテゴリに分類されています。獲得時の勝利ポイントが 1VP の「発展段階」をレベル1、同様に、2VPs をレベル 2、3VPs をレベル 3 と呼称します。「発展段階」を購入する際には、同一カテゴリ内ではレベルの低いものから順に購入しなければなりません。また、レベル 3 の「発展段階」はレベル1の「発展段階」を全て購入した後でなければ購入できません。レベル1の「発展段階」を購入した場合、そのプレイヤーの収益は "10" 上昇します。同様に、レベル 2 の発展段階を全て購入したならば、そのプレイヤーの収益は "20" 上昇します。以下に、各「発展段階」の特典について説明します。

### 運輸カテゴリ

**鉄道 (Railroads) \$40 (1VP):** 既に支配が確立しているエリアを含む地域内の望むエリアに支配トークンを配置可能。

**蒸気船 (Steamships) \$80 (2VP):** 既に支配が確立しているエリアと同一の海域に属する沿岸エリアに対して支配トークンを配置可能。パナマ運河開通後はすべての沿岸エリアに支配トークンを配置可能となる。

**航空機 (Airplanes) \$120 (3VP):** アメリカ合衆国内のすべてのエリアに支配トークンを配置可能。加えて、沿岸エリアに都市を有するなら、同一海域の海外市場エリア 3 個まで支配トークンを配置可能。

### 通信カテゴリ

**電信 (Telegraph) \$20 (1VP):** 誰も支配していない状態の隣接エリアを通過して、2 距離のエリアに支配トークンを配置することが可能となる。

**電話 (Telephone) \$70 (2VP):** 競合実施時、攻撃側ならば、競合判定 dr でサイコロを 3 個振ることができる。

**無線 (Wireless) \$120 (3VP):** この「発展段階」を購入したターンに限り、投資フェイズあるいは拡張フェイズに、無償で、地図盤上

### レジャー カテゴリ

**サーカス (Circus) \$30 (1VP):** 支配トークンを消費して影響カードを購入することが可能となる。

**プロスポーツ (Pro Sports) \$60 (2VP):** 都市を含むエリアに対して競合を実施する場合、通常より 1 個少ないトークンで競合を実施可能となる。

**テレビ (Television) \$100 (3VP):** 競合実施、攻撃側の場合、出目が等しい場合でも勝利できる。躍進段階「映画」の影響を受けない。「マッカーシズム」イベントの影響を受けない。

### 文化 カテゴリ

**革新 (Innovation) \$30 (1VP):** 躍進段階獲得のための研究投資判定の dr を 1 個ふり直すことが可能となる。

**寛容 (Tolerance) \$70 (2VP):** 毎ターンの支配トークン購入個数制限に加え、2 個余分にトークンを購入可能となる。

**コンピュータ (Computers) \$110 (3VP):** 新たに支配を確立したエリア 1 個につき、収益が、通常の 1 マスではなく、2 マス増加する。躍進段階「電子商取引」獲得のための前提条件。



### 3.0 躍進段階の説明

各「躍進段階」は、歴史の流れを大きく変える力を有する出来事や発明を表しています。各「躍進段階」は個々のプレイヤーが研究開発(ステップの獲得)を行って達成することができます。ある「躍進段階」が達成されたならば、他のプレイヤーは同一「躍進段階」を達成することはできません。唯一の例外として、発展段階「団結」を有するプレイヤー同士が「協調」を行うことにより、共同で「躍進段階」を達成した場合に限定されます(9.423)。「発展段階」と同様、「躍進段階」を獲得することにより、プレイヤー担当勢力の発展を強力にサポートします。獲得した「躍進段階」が勝利ポイントとして計上されるほか、勢力の拡張に有利な特殊効果をそれぞれの「躍進段階」が有しています。

各「躍進段階」は 1VP 相当のレベル1、2VP 相当のレベル2、3VP 相当のレベル3に区分されます。ゲームでは、第1期にはレベル1の躍進段階の獲得のみを試みることができます。第2期にはレベル1及び2の躍進段階の獲得のみを試みることができます。第3期には、全てのレベルの躍進段階の獲得を試みることができます。以下、各「躍進段階」の特典について説明します。

#### 第1レベル 躍進段階 (1VP)

**街道 (Turnpike) :** 毎ターン1個の支配トークンを無償で受け取ることができる。

**物語 (Storytelling) :** 手札をカードプレイフェイズの終了時に4枚までペナルティ無しで保持できる。加えて、毎ターンカードプレイフェイズ中に手札から1枚を(裏向けのまま)捨て札とすることができる。

**愛国心 (Patriotism) :** 毎ターン「宿命カード」を追加で1枚使用することが可能となる。

**機械化 (Mechanization) :** 毎ターン、「先駆者」「都市」「カード」のいずれかを1個トークンで購入可能。

#### 第2レベル 躍進段階 (2VP)

**映画 (Motion Pictures) :** 収益を計算した後、躍進段階の「映画」あるいは発展段階の「テレビ」を有さないプレイヤーからそれぞれ\$5を得ることができる。

**電化 (Electricity) :** 毎ターン都市1個を無償で獲得することができる。

**シンクタンク (Think Tank) :** カードを引いた際、そのカードが気に入らない場合、カードを引き直すかどうかの選択を行うことが可能。

#### 第3レベル 躍進段階 (3VP)

**電子商取引 (e-Commerce) :** 地図盤上のどのエリアにでも支配トークン配置が可能となる。発展段階「コンピュータ」を獲得していることが必要。

**ロックンロール (Rock'n Roll) :** 競合を受けた際、各エリアとも、競合判定drを1度やり直すことが可能となる。

**都市生活 (Urban Renaissance) :** 収益を計算した後、支配下の都市1個につき\$10を獲得する。

第1~3期	街道 (Turnpike) 1VP	物語 (Storytelling) 1VP	愛国主義 (Patriotism) 1VP	機械化 (Mechanization) 1VP
	毎ターン1個の支配トークンを無償で受け取ることができる。この無償獲得トークンは支配トークン購入回数制限の対象外とする。	手札を4枚までペナルティ無しで保持できる。加えて、毎ターンカードプレイフェイズ中に手札から1枚を(裏向けのまま)捨て札とすることができる。	毎ターン「宿命カード」を追加で1枚使用することが可能となる。	毎ターン、「先駆者」「都市」「カード」のいずれかを1個トークンで購入可能。
				
第2~3期	映画 (Motion Pictures) 2VPs	電化 (Electricity) 2VPs	シンクタンク (Think Tank) 2VPs	
	収益を計算した後、発展段階の「テレビ」を有さないプレイヤーからそれぞれ\$5を得ることができる。	毎ターン都市1個を無償で獲得することができる。	カードを引いた際、手札とするか、捨て札とし、カードを引き直すかどうかの選択を行うことが可能。	
				
第3期	電子商取引 (e-Commerce) 3VPs	ロックンロール (Rock'n Roll) 3VPs	都市生活 (Urban Renaissance) 3VPs	
	<b>発展段階「コンピュータ」の獲得が必要</b> 地図盤上のどのエリアにでも支配トークン配置が可能となる。	競合を受けた際、各エリアとも、競合判定drを1度やり直すことが可能となる。	収益を計算した後、支配下の都市1個につき\$10を獲得する。	
				

## 4.0 影響カードリスト

64 枚の影響カードはゲーム全体を躍動感あるものにします。プレイヤーは、影響カードを使いこなし、自勢力の拡大と富の集積に努めます。以下に影響カードのリストを提示します。

#	カード名称	種別	利用可能期	イベントと産物	産物
1	Hudson Bay Company ハドソン湾公社	宿命カード	1	カナダ区域で最も多数のエリアを支配しているプレイヤーは利益 "+10" となる。他のプレイヤーでカナダ区域内のエリアを支配しているプレイヤーの利益は "+5" となる。	および 毛皮
2	Louisiana Purchase ルイジアナの購入	宿命カード	1	このターン、全プレイヤーとも、「西部開拓」の購入コストが10低下する。	および 農作物
3	Manifest Destiny 明らかな宿命	宿命カード	1, 2, 3	合衆国区域のエリアを1箇所以上支配しているプレイヤーはすべて、このターンに限り、すべての発展段階を\$10安く購入することができる。	および 小麦
4	Remember the Alamo! アラモの砦	宿命カード	1	このイベント発生時に既に「西部開拓」を獲得している場合、「テキサス」エリア及び、テキサスに隣接するメキシコ区域 (Chihuahua, Coahuila, Tamaulipas) にこのターンに進入することができる。	および 材木
5	California Gold Rush ゴールドラッシュ	宿命カード	1	このイベント発生時に既に「西部開拓」を獲得している場合、北部カリフォルニア (Northern California) 及び、南部カリフォルニア (Southern California) にこのターンに進入することができる。	および 黄金
6	Native Sovereignty 原住民統治地区	宿命カード	1 or 2	「ハワイ」エリア及び、南西部区域及び北西部区域の非沿岸エリアのうち、最大で5エリアまでに原住民マーカを配置する。このイベントで原住民マーカが配置されたエリアを支配している場合、対象2エリアにつき5ポイントを利益から失う。	および タバコ
7	Immigrants 移民	宿命カード	2 or 3	相手プレイヤーの本拠地を除くエリアの都市を自分のものとすることができる。対象エリアに自分の支配トークンを配置する。相手プレイヤーの支配トークンは取り除く	および 衣服
8	Trustbusters 反トラスト法	宿命カード	2 or 3	生産物を2個指定する。対象となった生産物産出エリアをそれぞれの生産物について2エリア以上支配しているプレイヤーは、この条件を満たさなくなるよう、エリアの支配権他プレイヤーに譲渡しなければならない。譲渡を受けた結果、上記条件を満たした場合、そのプレイヤーもエリアの譲渡を行うこと	および 鉱石
9	Suffrage 婦人参政権運動	宿命カード	2 or 3	このイベントを実施したプレイヤーと利益が最も低いプレイヤーはそれぞれ、\$10と先駆者1個を獲得することができる。	および 家畜
10	Prohibition 禁酒法	宿命カード	3	イベント実施プレイヤーは他プレイヤーすべてからそれぞれ\$10徴収することができる。	および 黄金
11	The 60's 60年代	宿命カード	3	このイベントが実施されたターンでは、すべてのプレイヤーが、「レジャー」及び「文化」の発展段階購入はを通常より\$20安価に行うことができる。	および 観光客
12	Oil Crisis 石油ショック	宿命カード	3	石油産出エリアを支配していないプレイヤーは、石油産出エリアを最も多数支配しているプレイヤーに対して\$10を支払わなければならない。単独多数の石油産出エリアを有するプレイヤーが存在しない場合、効果なしとして扱う。	および 石油
13	Internet インターネット	宿命カード	3	産出による収益を処理した後、このイベント実施プレイヤーは\$20を受け取ることができる。「ヴァージニア」エリアと「ワシントン」エリアに科学技術マーカを配置すること。このターン、全プレイヤーとも、「コンピュータ」及び「無線通信」の発展段階購入は\$20安価に行うことができる。	および 科学技術
14	Business or Pleasure? 仕事か余暇か?	イベント	1, 2, 3	a)「通信」分野の発展段階 あるいは b)「レジャー」分野の発展段階いずれかを選択する。 すべてのプレイヤーについて、選択した分野の発展段階1個につき、利益10ポイントを喪失する。	
15	Racial Unrest 人種問題	イベント	1, 2, 3	「寛容」の発展段階を獲得しているプレイヤーは利益を10ポイント獲得する。加えて、「統治」分野の発展段階のうち、未獲得のもの1個につき、 第1期 (Era1) ならば5ポイント 第2, 3期 (Era2,3) ならば、10ポイントの利益を失う。	
16	Yankee Ingenuity ヤンキー式発明	イベント	1, 2, 3	「合衆国」区域内のエリアを支配しているのであれば、「躍進」獲得のための1ステップを、任意の1個「躍進」段階について獲得することができる。	

17	Spy スパイ	イベント /産物	1, 2, 3	他のプレイヤーからランダムに1枚、カードを奪うことができる。このターンに既に「大統領」カードを使用しているプレイヤーに対しては使用できない。	あるいは 材木
18	Ben Franklin ベン=フランクリン	リーダー	1	このターンに「団結」あるいは「革新」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。「愛国心」の躍進段階にて3マス目 (Step3) を獲得できる。	
19	Revolutionary War 独立戦争	イベント /産物	1	最大2プレイヤーまでの支配トークンをそれぞれ1個取り除くことができる。ただし、都市を対象とすることはできず、「団結」の発展段階を達成しているプレイヤーも対象にできない。	あるいは 毛皮
20	George Washington ジョージ=ワシントン	リーダー	1	このターンに「団結」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。「愛国心」の躍進段階にて1マス目 (Step1) を獲得できる。	
21	Thomas Jefferson トマス=ジェファソン	リーダー	1	このターンに「団結」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。「愛国心」の躍進段階にて2マス目 (Step2) を獲得できる。	
22	Lewis & Clark ルイス & クラーク	リーダー	1	このターンに「西部開拓」の発展段階を購入する場合、\$15のボーナスを得ることができる。加えて先駆者マーカを1個無償で獲得できる。	
23	Robert Fulton ロバート=フルトン	リーダー	1	このターンに「蒸気船」の発展段階を購入する場合、\$30のボーナスを得ることができる。	
24	War of 1812 米英戦争	イベント /産物	1	カナダ及び合衆国北部区域では、攻撃時に同数で勝利を収めることが可能となる。加えて、最大3エリアについて、競合のために必要となるトークンが1個少なく済む (最小でも1個は必要)。	あるいは 家畜
25	Star Spangled Banner 星条旗	イベント /産物	1	攻撃側/防御側であるかを問わず、サイコロのふり直しを行うことができる。ただし、ふり直すことができるのはこのイベントを実施したプレイヤーのサイコロ出目に限定される。加えてこのターンに「団結」の発展段階を購入数回場合、\$20のボーナスを得ることができる。	あるいは 農作物
26	Monroe Doctrine モンロー主義	イベント /産物	1, 2, 3	メキシコ、中央アメリカ、南米の各区域では、攻撃時に同数で勝利を収めることが可能となる。加えて、最大3エリアについて、競合のために必要となるトークンが1個少なく済む (最小でも1個は必要)。	あるいは タバコ
27	Davy Crockett ディビー=クロケット	リーダー	1	このターンに「西部開拓」の発展段階を購入する場合、\$10のボーナスを得ることができる。加えて、「先駆者」マーカ1個を無償で獲得することができる。	
28	Oregon Trail オレゴントレイル	イベント /産物	1	このターンに「電信」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。	あるいは 鉱石
29	Samuel Morse サミュエル=モールス	リーダー	1	このターンに「サーカス」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。	
30	P.T. Barnum P. T. バルン	イベント /産物	1	このターンに「サーカス」の発展段階を購入する場合、\$20のボーナスを得ることができる。	
31	Trading Post 交易所	イベント /産物	1, 2	市場経済での優位性確立。攻撃時に同数で勝利を収めることが可能となる。加えて、最大3エリアについて、競合のために必要となるトークンが1個少なく済む (最小でも1個は必要)。	あるいは 衣服
32	Homestead Act ホームステッド法	イベント /産物	1	\$10を獲得することができる。加えてこのカードがイベントとして使用された際に「西部開拓」の発展段階を既に獲得している場合、南西部区域あるいは北西部区域の非沿岸エリアで、かつ、他プレイヤーが支配していないエリア1個に支配トークンを配置することができる (新規支配/既存支配いずれの状態でも配置可能)。	
33	Sabotage! サボタージュ	イベント /産物	2, 3	他の1プレイヤーの「躍進段階」のうち、達成していないものを対象として、1ステップを取り除くことができる。	あるいは 鉱石
34	Abolitionist / Civil Right 死刑廃止論者と市民権運動	イベント /産物	2, 3	合衆国南部区域で再多数のエリアを支配しているプレイヤーは利益を10ポイント喪失する。同区域内のエリアを支配している他プレイヤーは利益を5ポイント喪失する。合衆国北部区域で再多数のエリアを支配しているプレイヤーは利益を10ポイント獲得する。同区域内のエリアを支配している他プレイヤーは利益を5ポイント獲得する。	あるいは 農作物

35	Civil War 南北戦争	イベント	2	1プレイヤーを選択する。そのプレイヤーは\$20と利益10ポイントを喪失する。加えて、対象となったプレイヤーは、このターンに限り、都市、先駆者、カードのいずれも購入することができない。 <b>リンカーン(#36)でカウンター</b>	
36	Abraham Lincoln リンカーン	リーダー	2	このターンに「融和」あるいは「団結」の発展段階を購入する場合、\$30のボーナスを得ることができる。 加えて 「愛国心」の躍進段階の1/2/3いずれかのステップを無償で獲得できる。 加えて、 先駆者を1個無償で獲得できる。 <b>南北戦争(#35)のカウンター</b>	
37	Reconstruction 復興	イベント /産物	2	合衆国南部区域で再多数のエリアを支配しているプレイヤーは利益を10ポイント獲得する。同区域内のエリアを支配している他プレイヤーは利益を5ポイント獲得する <b>「南北戦争」(#35)に先だって使用できない。</b>	あるいは  <b>材木</b>
38	Seward's Folly アラスカの購入	イベント /産物	2	このカードをイベントとして使用した際に既に「西部開拓」の発展段階を達成している場合、このターンに「アラスカ」エリアに進入することができる。	あるいは  <b>農作物</b>
39	Thomas Edison トマス=エジソン	リーダー	2	このターンに「電話」の発展段階を購入する場合、\$30のボーナスを得ることができる。加えて、 「映画」及び「電力」の躍進段階について、両分野とも、ステップ1及び2を獲得することができる。	
40	Teddy Roosevelt セオドア=ルーズベルト	イベント	2	沿岸エリアのうち、都市あるいは観光客が存在しない2エリアに、「自然公園」を設立する。対象となって2エリアには観光客マーカを配置すること。	
41	Remember the Maine! メイン号を忘れるな！	イベント /産物	2	「キューバ」、「中央アメリカ」、「南アメリカ」区域のいずれかのエリアでかつ、都市が含まれないエリア1箇所に分の支配トークンを配置する。対象エリアに存在する支配トークンに自分のものと置き換えること。配置する支配トークンは新規支配/既存支配いずれの状態でもよい。	あるいは  <b>小麦</b>
42	Panama Canal パナマ運河	イベント /産物	2	パナマ運河が開通した。「蒸気船」の発展段階を獲得しているプレイヤーはすべての沿岸エリアに進入することが可能となる。中央アメリカを支配しているプレイヤーは\$20を獲得する。	あるいは  <b>家畜</b>
43	Wright Brothers ライト兄弟	リーダー	2 or 33	このターンに「航空機」の発展段階を購入する場合、\$50のボーナスを得ることができる。	
44	IRS 国税局	イベント	2, 3	1プレイヤーを指定する。指定されたプレイヤーは、その時点の「利益」の半分に等しい額の現金を失う。	
45	Sales Catalogue 通信販売	イベント /産物	2, 3	市場経済での優位性確立。攻撃時に同数で勝利を収めることが可能となる。加えて、最大3エリアについて、競合のために必要となるトークンが1個少なく済む(最小でも1個は必要)。	あるいは  <b>科学技術</b>
46	Babe Ruth ベープ=ルース	リーダー	2 or 3	このターンに「プロスポーツ」の発展段階を購入する場合、\$30のボーナスを得ることができる。加えて、 観光客マーカ1個をニューヨークに配置する。	
47	Amelia Earhart アメリア=エアハルト	リーダー	3	このターンに「航空機」の発展段階を購入する場合、\$40のボーナスを得ることができる(このターンあるいは直前のターンに「普通選挙権」イベントが発生している場合には\$60のボーナス)。 加えて、 先駆者を1個無償で獲得できる。	
48	Black Tuesday 暗黒の火曜日	イベント /産物	3	最も利益を多く獲得しているプレイヤーは\$30を失う。次に多くの利益を獲得しているプレイヤーは\$10を失う。 <b>このターン、すべての生産物は余剰状態となる。</b>	あるいは  <b>観光客</b>
49	The Depression 大恐慌	イベント	3	地域を一つ選択する。すべてのプレイヤーとも、対象となった区域では、本拠地エリアを除き、支配トークンを1個しか保有できない。放棄された都市は取り除かれる。手持ち現金が最も少ないプレイヤー及び勝利ポイントが最も少ないプレイヤーは\$20を獲得することができる。すべてのプレイヤーについて、このターンに「安全保障」の発展段階を購入する場合、\$25のボーナスを得ることができる。 <b>このターンすべての生産物は余剰状態となる。</b>	

50	Dust Bowl 黄塵地帯	イベント /産物	3	テキサス(Texas)、オクラホマ(Oklahoma)、大平原(Great Plains)、ニューメキシコ(New Mexico)、コロラド(Colorado)の各エリアのうち、都市マーカが内エリアから、合わせて2個の支配トークンを取り除く。	あるいは  毛皮
51	Franklin D. Roosevelt F. D. ルーズベルト	リーダー	3	このターンに「安全保障」の発展段階を購入する場合、\$40のボーナスを獲得することができる。	
52	Lawyer 弁護士	イベント /産物	3	サイコロを1個振ること。対象となった生産品を最も多く支配しているプレイヤーは、サイコロの目を超過した分だけ、対象生産品の支配を失わなければならない。	あるいは  鉱石
53	Cold War 冷戦	イベント /産物	3	このターン、このイベント実施プレイヤーが選択した海外市場3箇所からは、生産による収益を獲得することができない。	あるいは  石油
54	McCarthyism マッカーシズム	イベント /産物	3	イベント実施プレイヤーは、他のプレイヤー1名を「共産主義者」として告発することができる。告発されたプレイヤーはサイコロを1個ふり、出目*\$10を失う。ただし、dr=6のときは\$20を失う。「テレビ」の発展段階を獲得したプレイヤーを告発することはできない。	あるいは  石油
55	Elvis Presley エルビス=プレスリー	リーダー	3	「ロックンロール」の躍進状態獲得のためのステップ1及び2を無償で獲得できる。	
56	Martin Luther King キング牧師	リーダー	3	このターンに「寛容」の発展段階を購入する場合、\$40のボーナスを得ることができる。 「都市生活」の躍進状態獲得のためのステップ2及び3を無償で獲得することができる。 先駆者1個を無償で獲得することができる。	
57	Civil Disobedience 市民の不服従	イベント /産物	3	このターン、「協調」(Collaboration)を行うことはできない。	あるいは  衣服
58	John F. Kennedy J. F. ケネディ	リーダー	3	このターンに「寛容」および「安全保障」の発展段階を購入するばあい、それぞれ\$30のボーナスを得ることができる。 「都市生活」の躍進状態獲得のためのステップ1を無償で獲得することができる。	
59	Riots 暴動	イベント /産物	3	都市2箇所を破壊する。破壊された都市の所有者は、1箇所につき\$10を失う。 利益が最も少ないプレイヤーと勝利ポイントが最も少ないプレイヤーはそれぞれ\$20を獲得することができる。	あるいは  黄金
60	Product Recall リコール	イベント /産物	3	リコール対象となる生産物を1品目指定する。対象となる生産物を支配しているプレイヤーはすべて、1個の支配毎に\$10を失う。	あるいは  科学技術
61	World War 世界大戦	イベント	1, 2, 3	\$10を獲得することができる。 勝利ポイントが最も多いプレイヤー、利益が最も多いプレイヤー、所持現金が最も多いプレイヤーはそれぞれ、以下の通り戦争協力資金を支払わなければならない。 Era 1: \$10 / Era 2: \$20 / Era 3: \$30	
62	Congress 議会	イベント /産物	1, 2, 3	議会の支援を取り付ける。 このターン、保有制限を無視して、トークン2個を無償で受け取ることができる。	あるいは  農作物
63	Presidnet 大統領	イベント /産物	1, 2, 3	ニュースとして使用可能。 大統領特権として自分の手番以外に使用し、以下のイベントの効果が無効にすることが可能: 「世界大戦」/ 「仕事か余暇か?」/ 「南北戦争」/ 「国税局」/ 「マッカーシズム」/ 「リコール」/ 「暴動」/ 「独立戦争」/ 「人種問題」。 「スパイ」イベントのカウンター	あるいは  科学技術
64	Supreme Court 連邦最高裁判所	イベント /産物	1, 2, 3	ニュースとして使用可能。 以下のイベントの効果が無効にすることが可能: 「議会」/ 「弁護士」/ 「反トラスト法」/ 「大統領」。	あるいは  家畜

## 5.0 戦略メモとデザイナーズノート

以下では質問に答える形でデザイナーから戦略的なメモ事項を記載していきます。

### 初めてプレイします。最初に何をすれば良いのでしょうか？

最初に配られた手札 3 枚を見て、どこを本拠地を選択すれば一番望ましいかを考えます。手札で産出できる生産物の種類および宿命カードの内容を検討しましょう。地図盤をみて、手札のなかのカードで産出可能な生産物産出エリアが近隣に存在することが本拠地を選択する際のヒントとなります。手札の中に、発展段階の購入の特典を有するカードがある場合、該当する発展段階を早期に購入するとして、どのように拡張をしていくのが望ましいかという点も本拠地選択の際に考慮します。

### 本拠地エリア選択のための入札のレートを知りたい。

本拠地選択順序の入札額については、本拠地エリアをどの程度確実に押さえたいかと、第 1 ターンに使用する現金をどの程度残すかのバランスを考慮する必要があります。収入が発生するカードが使用されるか、あるいは、発展段階購入ボーナスを伴うカードが使用されるかのどちらかを除き、手許にある現金分の活動しか行うことができません。第 1 ターンの投資フェイズに使用する資金を確保する意味からも、本拠地選択順序の入札額はなるべく少額にすべきです。初期金額は\$60 しかありません。上手に投資しましょう。

多くの場合、本拠地選択順序の入札金額は、\$0 ~ \$10 の範囲に収まることでしょう。しかしながらより高額の入札もあり得ない訳ではありません。定型的なガイドラインは存在しません。入札を最初に行うプレイヤーによって、入札全体のトーンが決まり、2 番手以降のプレイヤーはそれに合わせざるを得ません。特定の本地地が明示的に他の本拠地より優れているということはありません。しかしながら、手札の構成次第で、より望ましいエリアというのは自ずと決まってくるでしょう。

第 1 ターンの投資フェイズでは、非支配エリアを通過して拡張を行うことができる「電信」(\$20)か、ミシシッピ河以西への拡張が可能となる「西部開拓」(\$25)のいずれか、あるいはその両方を購入したくなると思われます。「鉄道」(\$40)は高額ですがより可能性を秘めています。「ペンシルバニア」や「ケベック」「メキシコ」を選択した場合、「鉄道」はより有効に機能することでしょう。また、手札の中に「蒸気船」購入の際に特典がある「ロバート=フルトン」カードがある場合、「鉄道」を購入することは非常に魅力的です。というのも、「蒸気船」を購入するためには必ず「鉄道」を購入する必要があるからです。

支配トークンは 1 個\$5 かかります。トークンは、新たなエリアの獲得に使用するだけでなく、「先駆者」、「都市」、「カード」(発展段階「サーカス」の獲得が必要)の購入にも使用します。1 個エリアへ拡張するためには 1 ~ 2 個のトークンが必要です。第 1 ターンに実施すべきことを把握し、必要個数のトークンが購入できるだけの現金を確保しなければなりません。ゲームの最終ターンであることが確実な場合を除いて、トークンを全く購入しないことは推奨できません。

**例:** 本拠地選択順序の入札に\$15 を使用して「ルイジアナ」を本拠地に選択したとします。この場合、\$45 が手許に残ることになります。第 1 ターンの投資フェイズで、いつもの様に、「電信」と「西部開拓」を購入しました。もし、カードによる購入割引が無いとすれば、支配トークンを購入する資金は残りません。

第 1 ターンのカードプレイフェイズで、宿命カードの「ルイジアナ購入」が使用されていたとすれば、「農作物」の産出により\$5 と、「西部開拓」の購入への\$10 の割引特典が発生します。これは、本拠地選択順序入札で使用した\$15 が相殺されることを意味します。すなわち、「電信」を\$20 購入し、(カードによる割引特典を使用した上で)「西部開拓」を\$15 で購入して、残った\$15 で支配トークンを 3 個購入できることを意味します。もし、本拠地選択順序の入札額が\$10 であったならば、\$20 が残り、(ターン行動順序が 1 番手で無いならば)支配トークンを 4 個購入することができます。同様に、本拠地選択順序の入札額が\$5 であったならば、\$25 が残り、(ターン行動順序が 1 番手で無いならば)支配トークンを 5 個購入することができます。

本拠地選択順序の入札最低額は、初期手札 3 枚をどの程度利用したいかによっても規定されます。もし、初期手札の中に、「タバコ」産出カードが 2 枚あった場合、バージニアを本拠地に選択すべきです。他のプレイヤーが「タバコ」産出カードを有する可能性が低いことから、より低額の入札を実施し、(たとえ、選択順序が 1 番で無くとも)他のプレイヤーが「バージニア」を本拠地に選ばないことに賭けてみるというのも確かに一つの方法でしょう。しかしながら、このような状況では、果たして、\$5 や\$10 を節約すべきなのでしょう。

ようか？

第 1 ターン及び以降のターンで、カードを使用しなかった場合、次ターンのターンプレイ手順の決定の際、カードを使用しなかった者の中では、本拠地選択順にプレイ手順が決定されるということも忘れてはいけません。特定のエリアを本拠地に選択した場合に有利であるカードが手札にあるならば、可能な限り、早い順序で本拠地を選択すべきです。本拠地を早期に選択しない限り、最初の数ターンは、「先駆者」をより高い価格で購入しなければならない可能性が高くなることも覚えておきましょう。

### 本拠地選択にあたってのポイント？

本拠地選択にあたっては多くの選択肢が存在します。とはいえ、特定の「宿命カード」は特定の本地地と強く関連しています。たとえば、「ハドソン湾公社」カードは「ケベック」に、「ルイジアナの購入」カードは「ルイジアナ」といった具合です。また、生産物の産出との関連で、本拠地選択の際に考慮すべきカードもあります。たとえば、「原住民統治地区」カードは、「タバコ」を産出しますので「バージニア」に、「ゴールドラッシュ」カードは「メキシコ」に、「小麦」を産出する「宿命カード」はペンシルバニアにとって、非常に良いカードとなるでしょう。

「明白な宿命」カードの場合には異なった選択肢もあり得るでしょう。「明白な宿命」カードを有するプレイヤーが「ケベック」や「メキシコ」を選択し、合衆国地域内の「小麦」産出エリアを支配するまで使用を控えるという選択肢もあり得ます。「アラモの砦」カードを有するプレイヤーが「ケベック」を本拠地として選択し、「材木」の産出にカードを使用するという作戦もあります。「原住民統治地区」カードを有するプレイヤーが「ルイジアナ」を本拠地として選択し、早期に使用して、他プレイヤーが西部に進出するのを妨害するとともに、自らが、西部に進出した際の「原住民統治地区」カードによる損害を被ることを防ぐという作戦も有効です。躍進段階「愛国心」を達成しない限り、1 ターンに使用可能な「宿命カード」は全プレイヤー合わせて 1 枚であるということを忘れないでください。全ての「宿命カード」が使用される訳ではないのです。また、「宿命カード」だけでなく、初期手札の中の他の 2 枚によっても、本拠地選択の判断は大きく変わってくることを忘れないでください。

### 第 1 ターンには何をすべきか？

#### ケベック

ケベックはかなり有利な位置を占めています。手札の中に「材木」、「毛皮」、「鉱石」の産出カードがあればなおさらです。ケベックは地理的に孤立しており、ペンシルバニアが唯一、ゲーム早期に本拠地に接近することができる状況です。多くの場合、ペンシルバニアは、本拠地地域内の地歩を固めるか、西部へ向かって拡張していきますので、ケベックと対立することは少ないと予想されます。ケベックの第 1 ターンの行動にはいくつかの選択肢があります。拡張の可能性を広げるために「電信」を購入するか、あるいは、西方への拡張を高速化すべく「鉄道」を購入するか、西部地域に拡張を可能とするカードを有するならば、「西部開拓」を購入することも考慮に入れる必要があります。また隣接する多くのエリアに拡張するために、可能な限り多数のトークンを購入するというのも良い作戦です。

#### ペンシルバニア

ペンシルバニアは最も上級者向けの本地地であると思われます。とはいえ、いくつかの選択肢があります。「電信」を購入して、「イリノイ」エリアに拡張し、その後順次西方へと進出していく作戦や、「鉄道」を購入して、「アイオワ」エリアや「ミネソタ」エリアに拡張していくというのも有効です。西部地域に拡張を可能とするカードを有する場合、「西部開拓」を購入数するのもし良いでしょう。「独立戦争」カードや、他プレイヤーからの競合により支配エリアを失うリスクがあることを常に意識しておく必要があります。

#### バージニア

バージニアを本拠地に選択した場合、「タバコ」産出カードが手札にあることが多いと思われます。多くの場合、「電信」を購入し「ミズーリ」エリアや「アーカンザス」エリアに拡張を行うとともに、「カロライナ」エリアの「タバコ」を支配し、速やかに「バージニア」エリアに都市を配置するという方針でしょう。「アーカンザス」だけを考慮してはいけません。「タバコ」産出カードを早期に使用してしまうか、さらに「タバコ」産出エリアを増やすためにキューバ方向へ拡張するかの判断を行う必要もあるのです。

#### ルイジアナ



ルイジアナは一見、容易にプレイできそうですが、一筋縄では行かないという特徴があります。西部地域への進出が容易であるため、ゲーム序盤ではかなり優位に立ちます。しかしながら、中盤以降は、西部地域は他プレイヤーとの競合を避けて通ることができませんから、序盤のリードをどのようにして維持していくかを常に考慮しておく必要があります。多くの場合、第1ターンに「電信」と「西部開拓」を購入し、西部地域へ単独で拡張していくという展開になるでしょう。西部地域へ単独で進出できるということは、「テキサス」（「石油」の産出は第3期以降、支配ナンバーが「2」）エリアをとばして、「ニューメキシコ」エリアやメキシコ地域の北部エリアへ拡張できるということを意味します。

「ルイジアナ」プレイヤーは、「原住民統治地区」カードの行方（「バージニア」が有することが多い）にも気を配らなければなりません。というのも、「原住民統治地区」カードによるイベントは、アメリカ北西部地域及びアメリカ南西部地域の非沿岸エリアを対象として収益が低下するという内容であるからです。「原住民統治地区」カードは多くの場合、「ルイジアナ」プレイヤーに最も大きな打撃を与えるでしょう。西部地域への拡張にあたっては思慮深く行動し、内陸部だけでなく、沿岸エリアもその対象とするように心がけましょう。

### メキシコ

初期手札に「ゴールドラッシュ」カードがある場合、「メキシコ」を本拠地とするのが良い選択でしょう。メキシコ地域内の「黄金」産出エリア2箇所を支配し、一方に都市を設置した後、「黄金」産出による収入を得ることが望ましいと思われる。「メキシコ」プレイヤーは「ゴールドラッシュ」カードの使用をより確実にするために、「勝負所ターン」の権利行使を第1期の最終ターンに行うべきです。「電信」を最初に購入するのが最も望ましいと思われるが、手札の内容次第では、「鉄道」や「西部開拓」の購入も考慮に入れる必要があります。本拠地所在地域内にて「黄金」と「衣服」の産出で優位に立っています。しかしながら影響カードの中には、競合時の判定でメキシコが不利になるような効果を有するものも多数存在します。「メキシコ」プレイヤーが合衆国構成地域に支配を拡張する以前に「明白な宿命」カードが使用された場合、かなり不利な状況に追い込まれることを覚えておいてください。

### 「ルイジアナの購入」カード

「西部開拓」の購入に\$10の特典があるため、「ルイジアナの購入」カードは多くの場合、第1ターンに使用されるでしょう。発展段階「西部開拓」を既に獲得していることが条件となるイベントが多数存在するため、ルイジアナプレイヤー及び、「西部開拓」の購入特典があるリーダーカードを使用したプレイヤーは「西部開拓」の購入特典によってより優位に立とうと考えている訳です。「西部開拓」を購入するか、あるいは余分に3個の支配トークンを購入するかは、拡張フェイズの行動予定をベースに判断しなければなりません。「西部開拓」を購入せず、3個の支配トークンを購入した結果として、2個エリアの支配確立に成功したならば、「西部開拓」の購入特典をあきらめる代わりに、収益がゲームを通じて\$10向上することになります。このターンに「西部開拓」を購入しないことにより次のターンには購入特典分が補填されると言うわけです。手札の中に、西部地域への拡張を可能とするカードを有しており、かつ、前提条件として「西部開拓」が必要である場合、やはり、「西部開拓」の購入特典を活用することを考慮すべきでしょう。

### 初期手札

初期手札が3枚あるということは、すなわち数多くの可能性があることと同義になります。正しい唯一の方法というのは存在しないのです。ゲーム毎に、あなたが思う宿命を追求していきましょう。

### トークンを消費して、先駆者や都市を購入すべきか？

購入すべきというのが回答になります。ただし、そのターンに他プレイヤーが購入した個数によって、購入のために必要となるトークン数が増加していくことに注意してください。多くの場合、第1、第2ターンにおいては、3個トークン以上を使用しても「先駆者」あるいは「都市」を購入することを検討しなければなりません。収益を向上させるためにトークンを節約し、拡張に投入するというのも分からない訳ではありません。しかしながら、「先駆者」は、「躍進段階」を達成するまではゲームを通じてあなたの手許で利用可能であるということを忘れないでください。「先駆者」を早期に獲得すればするほど、より多く利用することができ、他プレイヤーに先んじての「躍進段階」の達成もより容易になるのです。くれぐれも、「先駆者」獲得競争に遅れを撮るべきではありません。「先駆者」を獲得すればするほど、「躍進段階」を達成する可能性が高まるのです。「躍進段階」は突き詰めれば、ボーナス勝利ポイントとなります。全てのプレイヤーとも、「発展段階」を全て購入しうる可能性を有しま

す。しかしながら、「躍進段階」は早い者勝ちなのです。理想をいえば、レベル1, 2, 3それぞれの「躍進段階」を1個ずつ達成することを目指しましょう。そうすれば、「躍進段階」だけで6VPとなります。これは、勝利を収めるために必要な「発展段階」が2個少なく済むということの意味なのです。

個人的には、新たに3エリアの支配を確立することができるのであれば、トークンを3個使用して「先駆者」を購入することに躊躇しません。もちろん、この見解に同意できないプレイヤーも存在するでしょう。もし、ターンプレイ手順が一番手であるならば、ほとんどの場合、トークン1個で「先駆者」を購入することを考えてください。

都市についても同様に重要です。ゲームの初期に生産物の産出がなされる場合、多くの場合、1エリア分の収入しか獲得することができません。もし、都市が存在するならば、都市購入に使用した資金以上の収益向上が望めます。また、競合の防御時にも競合判定のサイコロの個数が増えることも重要です。また、都市が存在することで、「プロスポーツ」を有さないプレイヤーにとっては、競合を実施するために1個トークンが余分に必要となることも重要です。これは、ゲーム序盤には都市が配置されているエリアは競合を受けにくいということを意味します。加えて、単独で最大個数の都市を有する場合、2VPをボーナスで獲得できることも魅力的です。

全ての「発展段階」を購入することで30VPを得ることができますから、ゲームを通じて、「先駆者」や「都市」を全く購入せずに勝利を収めることも技術的には可能です。しかし、これは、極めて稀なことであると認識すべきです。

### その他留意点は？

「勝負所ターン」の使い方に気を配る必要があるでしょう。最も好ましいのは、「期間」ターンの直前のターンに宣言することです。そうすることで、「期間」ターンのターンプレイ手順が一番手とすることが可能となります。これは、前の「期」の「宿命カード」を使用することが可能となるばかりでなく、新しい「期」で新たに達成可能となる「躍進段階」を他のプレイヤーに先駆けて達成することが可能となるのです。

新しい「期」が始まるのは、新しい「期」の山札からカードが引かれた瞬間からであることを忘れないでください。もし、発展段階「サーカス」を有しているならば、投資フェイズにカードを購入し、新しい期に突入させた後、新しい「期」で新たに達成可能となる「躍進段階」の獲得を試みることができるのです。これは非常に有利なことですので、カード購入に2個あるいは3個のトークンを必要とする場合であっても、実行する価値があるものと思われる。

### 発展段階の購入順序はどうすべきか？

残念ながら定石はありません。全ての分野が勝利に繋がる者であるからです。プレイにあたってどのような戦略で望むのかによって購入順序は異なってくるでしょう。ゲーム展開の中で自分が置かれた立場に最も適合した「発展段階」を購入することが基本です。そして、それは、プレイ機会毎に異なっているのです。

「運輸」分野の発展段階を購入することで、魅力的な市場へ迅速に拡張を行うことが可能となります。しかしながら、購入特典を有するリーダーカードを併用しない限り、最も高額な支出を必要とする発展段階分野であるという欠点があります。「通信」分野の発展段階は、競合を非常に有利に実施することが可能になりますし、領土的な拡張を行いすぎたためにトークンが不足する状況に陥ったときなどは、「無線」が非常に効果的に機能します。「統治」分野の発展段階は、収益が低水準である場合、非常に有益です。これは、「安全保障」を獲得することにより、毎ターン安定した収入が保障されるためです。「レジャー」分野については、競合を有利に進めることが可能となるばかりではなく、「テレビ」を購入することにより、躍進段階「映画」（これが結構やっかいです）や、「マッカーシズム」イベントの効果を打ち消すことが可能となります。「文化」分野については、「寛容」を達成することにより追加の支配トークン購入が可能となりますが、これは、特にゲーム序盤で、早い番番でターンを実施する場合には極めて効果的です。また、「コンピュータ」を獲得することで、急速に収益を改善していくことが可能となるばかりでなく、最初に「コンピュータ」を獲得したプレイヤーは躍進段階「電子商取引」の達成に関して非常に優位に立つことができるでしょう。というのも、「電子商取引」への研究投資を開始するのは、「コンピュータ」を獲得する目処が立ってからとなるのがほとんどであるからです。

発展段階の第1レベルを全て購入することにより、収益を2段階向上させることをまずは目指しましょう。手札の中に適当なリーダーカードがある場合、第2レベルの発展段階購入順序は自ずと決

まってくるでしょう。適当なリーダーカードが無い場合、「蒸気船」ならびに「寛容」の購入をまずは考慮すべきです。

### 躍進段階は何を達成すべきか？

5人プレイの場合、第1レベルの躍進段階では「機械化」が最も有益です。4人以下でのプレイの場合、その有効性は低下します。「愛国心」については、獲得のためのステップ獲得特典を有するリーダーカードが複数枚存在します。このため、対応するリーダーカードを有するならば、「愛国心」の達成を目指すのも良い選択肢です。また、「愛国心」については、通常、「ゴールドラッシュ」カードを有しているであろう「メキシコ」プレイヤーにとって、第1期に確実に「ゴールドラッシュ」カードを使用するために、極めて重要です。「街道」については、ゲーム序盤においてはかなり重要です。「物語」については、プレイ人数が少なれば少ないほど、その重要性は増してくるでしょう。というも、人数が少ないプレイであればあるほど、重要なカードを決定的な局面になるまで手札の中に保持しておくケースが増えてくるからです。

第2レベルの躍進段階については何れもがバランスのとれた者です。個人的には、「シンクタンク」が最も気に入っており、「愛国心」と合わせて獲得できた場合、極めてうまく機能します。ゲーム中盤で収益が低い水準にとどまっているのであれば、「映画」の獲得を目指すのも良いでしょう。とはいえ、「映画」はゲームが進むにつれて、その効果が低下していくことを忘れてはなりません。「電化」を獲得することにより、特典として毎ターン無償で都市を獲得できるのは極めて魅力的です。最後に、注意すべきは、「トマス=エジソン」カードが使用されると、「映画」あるいは「電化」について、その獲得のためのステップ1及び2が達成されるため、「映画」及び「電化」については、ごく短期間で達成されてしまう可能性が高いことに留意しておきましょう。

第3レベルの躍進段階では「都市生活」が（ステップ獲得特典を有するリーダーカードが2枚存在することも合わせて）、最も一般的でしょう。これは、「電化」と組み合わせた場合極めて強力です。「ロックンロール」の特典による競合時のサイコロ振り直しは、しばしばその適用を忘れてしまいますが、その機能が、1ターンあるいは2ターンしか使用できない可能性が高いことを考慮に入れても、非常に強力な機能です。「電子商取引」を獲得することで、発展段階の「蒸気船」及び「航空機」の購入を行うことなく、地図盤上のあらゆるエリアに拡張することが可能となります。

躍進段階の獲得はゲームで勝利を収めるための重要なポイントとなります。というも、躍進段階の達成によって獲得できる勝利ポイントは他のプレイヤーには付与されない排他的なものであるからです。単独での達成を試みて劣悪なサイコロの出目に悩まされるリスクを避け、可能な限り「協調」を行ってでも早期の達成を試みるべきです。他のプレイヤーと「協調」を実施せず、単独で躍進段階の達成を試みる場合には、次ターンのターンプレイ手順についても考慮しておく必要があります。次ターンのプレイ手順選択順序が、当面の競争相手より後手である場合、対象となっている躍進段階の達成は困難になるといわざるを得ません。このような状況を改善するために「勝負所」ターンの権利を行使することも考慮するようにしましょう。

### 3人あるいは4人でプレイする場合の留意点は？

3人あるいは4人でプレイする場合、カードが一部取り除かれるため、ゲーム自体が短時間で終結するようになります。また、開始時所持現金がより低額で、収益も\$30ではなく、\$20から開始されることになります。4人プレイでは「ケベック」が存在しないため、「ペンシルバニア」が通常より有利になります。加えて、3人プレイでは、「メキシコ」が存在しないため、「ルイジアナ」が通常より有利になるでしょう。5人プレイの場合と比較して、購入可能なトークン数が減少するため、カードをより多く手札にとどめる可能性が高くなります。というも、使用可能なトークン数が少ないために、その利用方法が慎重にならざるを得ないというのも一つの理由になるでしょう。

### 2人にてプレイすることは可能か

あまり推奨しませんがプレイ可能です。一番良いのは、4人プレイのルールを使用し、プレイヤーが2陣営ずつを担当することになると良いでしょう。勝利判定は、各陣営毎に判定しても良いですし、2陣営の勝利ポイントの合算で行っても良いでしょう。

### デザイナーズノート

まずもって、ニュージャージー州、デラウェア州、メリーランド州などを地図盤上のエリアとして独立させることができなかったことを

お詫び申し上げます。これらの州はゲーム上、特色を打ち出すことが困難であったので、「ペンシルバニア」に含まれる形で処理しました。単に、地図盤上にスペースが無いという理由では無いのでご理解いただきますようお願いいたします。影響カードの内容、発展段階および発展段階の項目、生産物の産出基準については、史実に近づけることを心がけましたが、史実を忠実に再現することより、ゲームのバランスを維持することを優先したため、一部、史実との乖離が発生している箇所もあります。こちらも含わせてご理解いただきますようお願いいたします。

### テストプレイヤーへの謝辞

数多くのテストプレイヤー諸氏にまずは感謝申し上げます。このゲームのディベロップには数年の期間をかけたため、多数のテストプレイヤーに参画いただくことになりました。末尾の「クレジット」欄には10回以上のテストプレイに参加いただいた方のお名前のみを記載させていただきました。改めてお礼申し上げるとともに、お名前を記載することができなかったテストプレイヤーの方々にお詫び申し上げます。このゲームの出版に尽力いただいた Jared Scarborough 氏、絶え間ないテストプレイに参加いただいた Steve Crenshaw 氏、発展段階記録シートのアイデアを提供いただいた Beth Farrell 氏、作成完了までの面倒を見ていただいた Ken Gutermuth 氏に深く感謝いたします。

### クレジット

ゲームデザイン: Bill Crenshaw

ディベロップ: Ken Gutermuth

アートワーク総括: Rodger Macgowan

パッケージデザイン: Rodger Macgowan

地図盤及びカードデザイン: Mark Simonitch

制作調整: Tony Curtis

制作: Tony Curtis, Rodger Macgowan, Andy Lewis, Gnen Billingsley, Mark Simonitch

校正: Peter Rich, Kevin Duke, Steve Likevich

テストプレイ: Jeff Bakalchuck (aka Boomer), Tom Browne, Debbie Gutermuth, Olin Hentz, Diane Helenjartis, Charlie Hickok, Jim Jordan, Jason Levine, Crawford Lopez, Mark Neal, Togu Oppusunggu, Lee Presser, Kevin, Yvonne, A.J. and Katherine SUDy, Peter Stein, Kathy Stroh, Tom Taaffe, Ed Wrobel, and Wric Wrobel.

### 訳注

英文リファレンスブック末尾には、生産物産出カードの各「期」毎の枚数をまとめた図表があります (p.16)。これは、ゲーム中に頻繁に使用することが予想されるので、別紙チャートとして訳出しました。訳出にあたっては、生産物カードの枚数と収入金額を(英文ルールでは別表になっていますが)一つの表にまとめてあります。